<u>Наследия</u>
Древние

Детализированный конспект:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Говард Ингэм, Мэттью Макфарланд, Питер Шефер, Малкольм Шеппард и Дин Шомшек. Отдельная благодарность выражается Джеймсу Генонгу за лингвистическую консультацию.

Разработчик: Билл Бриджес

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Мэтт Милбергер

Дизайн книги: Крейг Грант

Дизайн обложек: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Питер Бергтинг, Джейкен Берроуз, Патрик Макэвой, Джастин Норман, Мар Пул

Обложка: Патрик Макэвой

Оглавление

Толкователи грёз	*4*
Властители элементов	
Покорители пещер	*7*
Покорители огня	*10*
Покорители рек	*13*
Покорители камня	*15*
Покорители ветров	*17*
Мастера кузни	*19*
Скальды	*21*
Сфинксы	*23*
Нитерезы	*25*
Тривеликие	*27*
Искатели эхо	*29*
Логофаги	*31*

Толкователи грёз

Змея живёт в этом дереве… Змея живёт в твоей голове…

Некоторые маги предполагают, что Тень не отражает материальный мир, а служит его основой. По их убеждению, сначала в мире появилось эфемерное царство идей, сегодня известное под названием *Тень*. Только затем они обрели материальное воплощение и образовали физический мир.

Толкователи грёз идут ещё дальше. Они утверждают, что первыми во Вселенной существовали астральные царства. Анима Мунди, Теменос и Онейрои могущественных существ – всё это жило своей собственной жизнью ещё до возникновения материального мира и даже Тени.

Более того, Толкователи грёз утверждают, что астральные царства не были связаны с Высшим миром – они существовали отдельно от него, образуя своего рода второй план бытия. Сегодня, когда Вселенная разделяется на Высшие царства и Падший мир, астральные царства всё так же продолжают жить своей жизнью отдельно от остальной части мироздания, формируя уже *третью* реальность.

Конечно, большинство магов из атлантических орденов совершенно иначе определяют место астрального мира в своей космологии, но Толкователей мало интересует мнение других магов. Они утверждают, что их Наследие сформировалось задолго до Атлантиды. Они были в числе тех немногих магов, которые Пробудились сами – по воле астрального мира, а не драконов.

Астральные царства не просто играют огромную роль в мифологии Толкователей. Нет, эти маги считают, что из астральных царств и возникла вся материальная часть мироздания. Вселенную, какой мы знаем её сегодня, создали богоподобные существа, которых сами Толкователи грёз называют Грёзорождёнными. Они спали глубоких сном испокон времён, и их сны постепенно сплетались друг с другом. В конечном счёте из их сновидений и родилась Вселенная.

Вопреки предположениям многих неопытных магов, Грёзорождённые действительно существуют: любой Пробуждённый способен встретить их в Анима Мунди – астральном царстве, в котором живут предвечные сущности и архетипичные отражения самой Земли. Изредка Грёзорождённых встречают и оборотни, хотя у них совершенно иной взгляд на возникновение мира.

Так или иначе, Толкователи грёз поклоняются Грёзорождённым, считая их истинными творцами Вселенной и продолжая верить, что в конечном счёте они сумеют объединить свои сны и изменить облик этого несовершенного мира к лучшему.

Родной Путь или орден: Тирсус или Свободный совет

Прозвище: Первобытные

Организация: Многие Толкователи грёз живут вместе по принципам древних шаманов. Хотя они могут входить в состав местного Консилиума, во многом они решают собственные задачи и добиваются своих, уникальных целей. Примечательно, что большую роль в инициации новых учеников играют сексуальные отношения. По мнению Толкователей, секс прославляет изначальную форму жизни, а потому многие ритуалы инициации содержат и элементы обрядового соития.

Примеры таинств: Бой в барабаны или медитация под ритмичную музыку. Танцы. Физические испытания наподобие контролируемого удушения. Одинокое пребывание в священном месте. Употребление специальных наркотиков.

Достижения

Толкователи грёз – одно из немногих Наследий, призывающих магов к созданию собственных Достижений. По меньшей мере, в разных шаманских культурах складывается разные варианты магических Достижений, и даже в их пределах Достижения могут меняться от мага к магу.

Ниже предложен лишь один универсальный вариант Достижений.

Первое Достижение:
Хождение по грёзам

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Оккультизм 2

Во время астральных путешествий маг способен делать по одному броску Медитации за раунд вместо тридцати минут. Он может совершать путешествия из любой точки мира – находиться на территории Источника или Владения не обязательно. Что важнее всего, во время астрального путешествия маг продолжает видеть всё, что происходит вокруг его тела в физическом мире.

Новое Преимущество:
Земля грёз (от • до •••••)

Требования: Пробуждённый, Толкователь грёз

Эффект: Магу известно расположение уникального места в Анима Мунди, в котором хранятся грёзы и воспоминания самых разных живых существ. Каждое из подобных мест считается Библиотекой первого уровня, даже если они редко выглядят как буквальные архивы с книгами или свитками. За каждое очко этого Преимущества маг может связать свою душу с одним из подобных мест.

С этого момента он сможет переходить в такие места напрямую по собственному желанию, не совершая длительного путешествия через царства Онейроса и Теменоса. Тем не менее, он не может переходить оттуда в другие области Анима Мунди.

Второе Достижение:
Воззвание к Грёзорождённому

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Набрав 20 успехов при проверке Медитации и достигнув пределов Анима Мунди, маг соприкасается с разумом Грёзорождённого. Отныне он будет добавлять уровень своего Разума к одному Ментальному или Социальному Атрибуту по своему усмотрению.

Альтернативный подход: Дух 3

Маг обретает способность, аналогичную заклинанию *Пробуждение духа*, однако использовать её он может только для пробуждения Грёзорождённого.

Третье Достижение:
Вечный скиталец

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Пройдя проверку Решительности + Оккультизма + Разума, маг способен совершить переход из Тени в Анима Мунди или наоборот.

Альтернативный подход: Дух 4

Персонаж может переходить в Тень из материального мира, проходя проверку Решительности + Оккультизма + Разума.

Сюжетные зарисовки

• **Чужая-ничья земля:** Герои находят мощный Источник, который, казалось бы, не принадлежит ни одному местному кабалу. Однако вскоре становится понятно, что он принадлежит группе Толкователей грёз, которые ушли в долгое путешествие по астральным царствам.

• **Безумное Пробуждение:** Местные заклинатели натыкаются на неофита, который Пробудился лишь несколько дней назад, однако прекрасно подходит для деятельности Толкователей грёз. Более того, с ним связано Предназначение, согласно которому в обозримом будущем он пробудит “Великого зверя”. Считая Великого зверя одним из Грёзорождённых, Толкователи будут рады принять его в свои ряды. Однако ещё больше этому будут рады Скелести.

- **Глубокий сон:** Грёзорождённый передаёт часть своего разума опытному Толкователю, открывая ему, что вскоре он собирается возвратиться в своё материальное тело, некогда созданное им как раз для путешествий в физическом мире. Для этого ему достаточно просто “увидеть грёзу”, в которой его тело восстанет из недр земли. Проблема заключается в том, что, если верить одержимому Толкователю, тело Грёзорождённого располагается в самом сердце города протагонистов и давно уже превратилось в огромный геологический реликт. Если этот великий дух действительно оживит своё материальное тело и начнёт двигаться, город разрушится – а кроме того, в мире появится существо, размерами превосходящее динозавра.

Властители элементов

Властителями элементов называются сразу пять Наследий, каждое из которых возникло задолго до формирования атлантических орденов. Представители этих Наследий чтят одновременно физические воплощения соответствующих элементов и их метафорическую роль в жизни смертных.

Покорители пещер

Надежда жива везде, где есть жизнь… и где её нет.

В отличие от четырёх других, более традиционных элементов, *пещера* в истолковании этих магов отражает сущность Эфира – своего рода магического элемента, стоящего над остальными. Эфир создаёт жизнь из небытия. Он придаёт форму хаосу. Таким образом, “покорение пещер”, в глазах этих магов, означает создание материи из ничего.

Покорители пещер отличаются глубоко религиозным характером. Каждый из них верит в Бога, а на классические утверждения о том, что если бы он существовал, люди – и тем более маги – давно бы это заметили, отвечает не менее традиционным аргументом: задача религии состоит в том, чтобы предложить человеку веру, а не знание. По мысли этих чародеев, вера ценнее знания именно тем, что она помогает человеку совершать что-то вопреки любым тяготам.

Равным образом, Покорители пещер верят, что после смерти их ждёт благословенный рай – или его аналог из другой религии, которой они привержены. Они не боятся смерти и обладают репутацией магов, не просто готовых пожертвовать собой ради других, но и в определённом смысле *стремящихся* это сделать.

Родной Путь: Мастигос

Прозвище: Святые, иногда Сократы или Галилеи

Организация: Как и большинство других Властителей элементов, Покорители пещер в основном поддерживают традицию двусторонней связи между учеником и учителем. Они редко собираются в группы, а учителя редко ищут себе преемников. Как правило, ученик должен сам найти себе наставника. Тем не менее, если опытный Покоритель пещер видит многообещающего послушника, он вполне может подойти к нему и описать как выгоды своего учения, так и сопутствующие ему требования.

Примеры таинств: Молитва или медитация в безлюдном месте – или локации, в которой некогда произошло нечто ужасное. Пожертвование денег бездомному. Целый день поста. Благотворительность.

Новые заклинания

Навязчивый вопрос (Разум •••)

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса жертвы

Длительность: до тех пор, пока маг участвует в беседе

Заклинание считается **скрытым**.

В случае успеха маг задаёт жертве вопрос, над которым та начинает размышлять в меру своих способностей. Добровольно или нет, жертва озвучит магу ответ на этот вопрос, хотя при недостатке знаний такой ответ может оказаться ошибочным.

Теархи Серебряной лестницы называют это заклинание **Апоройей** (Манипулирование + Убеждение + Разум).

Дар жизни
(Жизнь •••••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Каждый успех позволяет магу передать год своей жизни другому существу.

Формула Свободного совета: **Пожелание долгих лет** (Интеллект + Медицина + Смерть).

Искупление
(Смерть ••••• + Судьба ••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Маг умирает, отдавая свою жизнь ради воскрешение другого человека. Усопший возвращается к жизни с прежними уровнями Атрибутов, Навыков и Здоровья. Поскольку это заклинание убивает собственного творца, никто не имел возможности превратить его в формулу.

Достижения

Первое Достижение: Эфирная связь

Требования: Гнозис 3, Смерть 2 (Ключевая), Разум 1, Оккультизм 3

Маг обретает способность, аналогичную заклинанию *Эктоплазма* (второй уровень Смерти), а также аналог *Чтения ауры* (Разум 1), однако в этом случае персонаж проходит мгновенную проверку Сообразительности + Расследования + Разума.

Второе Достижение:
Эфирная дверь

Требования: Гнозис 5, Смерть 3

Аналог *Призрачных врат* (Смерть 3).

Альтернативный подход: Разум 3

Аналог *Навязчивого вопроса* (Разум 3; заклинание описано выше). Персонаж проходит проверку Манипулирования + Убеждения + Разума. Жертва всё так же защищается проверкой Самообладания + Гнозиса.

Третье Достижение:
Эфирная трансфигурация

Требования: Гнозис 7, Смерть 4

Пройдя проверку Выносливости + Оккультизма + Смерти, персонаж может перейти в Сумрак из материального мира или наоборот.

Альтернативный подход: Разум 4

Пройдя проверку Выносливости + Эмпатии + Разума, персонаж вызывает у жертвы видение, демонстрирующее последствия её действий. Например, политик может увидеть мятеж, спровоцированный его манипуляциями. Наёмный убийца увидит давно умершую мать, скрывающую лицо от стыда.

Сюжетные зарисовки

• **Глас вопиющего в пустыне:** Покоритель пещер начинает выступать против определённой группы людей: возможно, политической организации, религиозной секты или торговой корпорации. Его протесты начинаются с мирных проповедей, однако со временем перерастают в массовую агитацию, которая привлекает внимание не только к самому Покорителю, но и к его друзьям среди протагонистов.

• **Страсть:** Один из видных членов этого Наследия в городе протагонистов разгневал целую группу Жрецов престола, Стражей вуали, крупной организации Спящих или даже всех троих. Становится очевидно, что скоро они до него доберутся. Неочевидный факт заключается в том, что он *запланировал* свою мученическую смерть для вдохновения окружающих на праведную борьбу.

- **Культ:** Один из местных представителей Наследия собирает вокруг себя культ из Спящих или Сноходцев. Поначалу всё кажется мирным, однако вскоре появляются слухи, что он призывает своих последователей совершать массовое самоубийство или теракт на религиозной почве. Правда ли это, и если да – что предпримут протагонисты?

Покорители огня

Если вы побежите, мы все умрём. Если вы останетесь здесь, со мной… не буду обманывать, мы всё равно умрём. Но тогда мы умрём героями.

Огонь вечен и неудержим. Его можно погасить в одном месте, только чтобы столкнуться с ним в другом. Невозможно избавить Землю от пламени. И задача всякого смертного заключается в том, чтобы быть подобным огню. Каждый в этом мире, Спящий или Пробуждённый, должен сиять светом внутреннего пламени. В конце концов, это огонь вдохнул жизнь в саму человеческую цивилизацию.

Покорителя огня видят смысл своего существования в прославлении самой жизни, страстей и непобедимого человеческого духа. Нередко они участвуют в спортивных соревнованиях и испытывают свою физическую устойчивость к боли и ранам, обжигая кожу или подвергая себя изнурительным проверкам на выносливость.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Чемпионы

Организация: Так же, как и у большинства других Властителей элементов, организация отношений между Покорителями огня сводится к простому наставничеству. Наставник подыскивает себе ученика и показывает ему то, что он знает сам (и в чём он видит суть вдохновения). Затем он отпускает ученика и ищет себе нового спутника – точно так же, как и его бывший послушник, который отныне сам становится наставником.

Примеры таинств: Разведение огня подручными средствами. Хождение по углям. Проведение целой ночи за физическими упражнениями. Организация спортивного матча. Участие в марафоне. Многократное обжигание кожи с помощью сигареты или зажигалки.

Новые заклинания

Огненный слуга (Энергия •••• + Разум •••••)

Действие мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг создаёт живой сгусток пламени размером примерно с крысу (Размер 1). Существо может действовать по своей воле, однако в целом склонно делать то, чего хочет маг.

Свободный совет называет это заклинание **Огненным жучком** (Манипулирование + Экспрессия + Разум).

Огненная воля (Разум •••)

Действие мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Основным фактором этого заклинания считается количество целей (таким образом, 1 успех позволяет воздействовать на одного человека, 2 – на двоих, 3 – на четверых и так далее). Каждый дополнительный успех, не задействованный магом для увеличения числа целей, наделяет толпу очком Воли.

Теархи Серебряной лестницы называют это заклинание **Печью надежды** (Внушительность + Экспрессия + Разум).

Огнеупорный щит (Энергия ••)

Действие мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Тело, одежда и экипировка мага блокируют урон от огня в размере его Энергии.

Свободный совет называет это заклинание **Асбестовой кожей** (Выносливость + Выживание + Энергия).

Достижения

Первое Достижение: Пламенное касание

Требования: Гнозис 3, Энергия 2 (Ключевая), Атлетика 3

Маг способен изменять интенсивность и размер пламени, буквально разговаривая с ним и проходя проверки Внушительности + Экспрессии + Энергии. Считайте это аналогом заклинания Энергии 2 уровня *Управление пламенем*.

Альтернативный подход: Разум 2

Маг обретает способность, аналогичную *Эмоциональному всплеску* (Разум второго уровня), однако для её активации он всегда проходит проверку Внушительности + Убеждения + Разума.

Второе Достижение:
Пожар

Требования: Гнозис 5, Энергия 3

Персонаж обретает аналог заклинания *Господство над пламенем* (Энергия третьего уровня), но проходит для её активации проверку Внушительности + Экспрессии + Энергии.

Альтернативный подход: Разум 3

Персонаж узнаёт заклинание *Огненная воля* (Разум 3 уровня, заклинание описано выше). Для его сотворения он проходит проверку Внушительности + Убеждения + Разума.

Третье Достижение:
Огненная трансформация

Требования: Гнозис 7, Энергия 4

Сделав бросок на Внушительность + Запугивание, персонаж наносит урон пламенем всем, кто находится в пределах одного ярда от него. Объём повреждений равен числу полученных успехов.

Альтернативный подход: Разум 4

Персонаж узнаёт аналог заклинания *Укрепление чужого разума* (четвёртый уровень Арканы Разум). Для его сотворения он делает бросок на Внушительность + Убеждение + Разум.

Сюжетные зарисовки

• **Суд над легендой:** Один из членов Наследия обвиняется в убийстве местного кабала. Тела жертв были найдены посреди пепелища, на котором Дозорные местного Консилиума нашли улики, указывающие на этого мага. Тем не менее, обвиняемый обладает хорошей репутацией и солидным авторитетом, а потому Иерарх поручает протагонистам найти доказательства его невиновности и, в случае успеха, настоящего убийцу.

• **Гнев Ахиллеса:** Покоритель огня, знакомый протагонистам, теряет близкого человека. Вполне возможно, что погибший сам напросился на конфликт – Рассказчику не обязательно изображать его как невинную жертву. Однако Покоритель огня начинает мстить с такой жестокостью и таким масштабом, что к территории города начинают стягиваться враги, решившие, что в наступление на них перешёл весь местный Консилиум. Можно ли предотвратить грядущую войну?

• **Героическая смерть:** Старые Покоритель огня – вероятно, учитель или знакомый протагонистов – решает погибнуть смертью героя. Не посвящая протагонистов в свои планы, он предлагает им совершить путешествие в опасное место вроде руин древней цивилизации или территории свирепых оборотней. При первой же возможности он

бросается на противников, надеясь погибнуть героической смертью. У персонажей появляется выбор: попытаться остановить горделивого старика или воспользоваться его смертью, чтобы отвлечь противника и похитить что-нибудь ценное из его владений.

Покорители рек

Мне уже пора!

Река воплощает идею вечного изменения, обновления и путешествия. Маги, служащие рекам и другим водным пространствам, стараются жить в соответствии с этим принципом. Они постоянно меняются и создают что-то новое. Они обучают другим Пробуждённых и призывают их беспрерывно меняться. Они высоко ценят даже творчество Спящих и помогают им развиваться – а иногда даже Пробуждаться.

Родной путь: Тирсус

Прозвище: Странники

Организация: Покорители рек могут вполне уверенно побороться за звание самой разобщённой организации магов на свете. Они практически никогда не встречаются и стараются идти собственным путём всегда, когда это возможно. Даже когда ученик впервые встаёт на эту дорогу, он узнаёт от своего наставника всего несколько принципов и отправляется в собственный путь. Если к следующей встрече он ещё не станет Покорителем рек, учитель даст ему ещё один-два совета, после чего снова отправит в самостоятельное путешествие. Конечно, в наш век Интернета и сотовых телефонов подобная разобщённость не доставляет членам Наследия никаких проблем, однако они по-прежнему редко встречаются друг с другом лично.

Примеры таинств: Медитация возле совершенно чистого родника, берега реки или участка моря. Облагораживание территории. Принесение жертвы реке. Рыбная ловля с освобождением любой добычи. Секс с незнакомцем.

Достижения

Обретение каждого нового Достижения требует от Покорителя рек участия в особом ритуале, символизирующем обновление его сущности. Многие члены Наследия называют этот ритуал “прохождением сквозь воды”.

Первое Достижение: Свежая вода

Требования: Гнозис 3, Материя 2 (Ключевая), Жизнь 1, Эмпатия 3

Маг обретает способность, аналогичную заклинанию Материи 2 уровня *Трансмутация жидкости* с той оговоркой, что Покоритель рек способен влиять только на воду, на любые виды жидкости.

Кроме того, персонаж обретает аналог заклинания Жизни 1 *Взгляд лекаря*.

Второе Достижение: Управление водами

Требования: Гнозис 5, Материя 3

Маг способен использовать аналог заклинания Материи 2 уровня *Скульптура из жидкости* с тем дополнением, что заклинание можно накладывать в чувственном диапазоне. Для сотворения этого заклинания маг проходит проверку Ловкости +Ремесла + Материи.

Альтернативный подход: Жизнь 3

Маг способен исцелять тупой и летальный урон, проходя проверку Ловкости + Медицины + Жизни. Каждый успех устраняет по очку тупого или летального урона. В пределах одной сцены маг способен прибегнуть к этому заклинанию на протяжении нескольких раз, точное число которых равно его Гнозису или Жизни (в зависимости от того, что *выше*).

Третье Достижение:
Водопой

Требования: Гнозис 7, Материя 4

Персонаж может использовать аналог заклинания Материи 4 *Слабая перестройка*, однако воду он может извлечь только из камня или земли.

Альтернативный подход: Жизнь 4

Маг получает аналог заклинания Жизни 4 *Пробуждение инстинктов*. Для активации этой силы он проходит проверку Ловкости + Запугивания + Жизни. Жертва может сопротивляться проверкой Решительности + Гнозиса.

Сюжетные зарисовки

• **Исцеляющее касание:** Один из Покорителей рек, знакомых протагонистам, устраивается на работу врачом. Используя свои силы, он начинает исцелять смертных одного за других, пока пациенты не начинают требовать лишь его услуг в обход всех остальных врачей. Сам Покоритель доволен такой популярностью, однако его деятельность становится всё менее вероятной с точки зрения Спящих.

• **Волна из прошлого:** С протагонистом, состоящим в этом Наследии, связывается человек, который утверждает, что он был его супругом. Тем не менее, по его словам, после того как протагонист “вступил в какой-то загадочный культ вечного обновления” (то есть, вероятно, присоединился к Наследию Покорителей рек), он забыл о собственном браке. Действительно ли протагонист забыл о супруге? Если да, то что вызвало этот провал в памяти? А если нет, то кто этот человек?

• **Штиль:** Во многом аналогично предыдущему сценарию, герои сталкиваются с Покорителем рек, который считает, что с каждым кругом инициации он утрачивает всё более важные части собственной личности. Если протагонисты тоже состоят в этом Наследии, он предложит им изучить их собственное прошлое. Что если они действительно обнаружат, что “прохождение сквозь воды” ослабляет их память?

Покорители камня

Видишь это сооружение? Его строили семьсот пятьдесят пар человеческих рук,
а мы даже не помним их имена. Удивительно.

Все люди равны. *Все* – даже Спящие и Пробуждённые. Тот факт, что Пробуждённые больше знают об этом мире, лишь повышает уровень их ответственности перед человечеством. И никто из них не имеет права помыкать Спящими.

Покорители камня считают, что маги забыли, насколько труднее Спящим добиваться того же, что Пробуждённые делают в пределах нескольких дней – или даже часов – благодаря паре отрепетированных заклинаний. При этом они указывают на то, что порой Спящие добиваются в своей жизни *большего*, чем иные маги.

Это не означает, что Покорители камня отказываются участвовать в конфликтах, типичных для всех Пробуждённых. Однако они не верят в атлантические легенды о небесных престолах Экзархов и защитниках человечества из числа Оракулов. Их интересует только одно: свободны ли Спящие на территории их Консилиума. И если нет – кто посмел ставить свои интересы выше потребностей сотен других людей?

Родной Путь: Морос

Прозвище: Каменщики

Организация: Хотя Покорители камня поддерживают традицию других Властителей элементов, призывающих магов объединяться в пары, состоящие из ученика и наставника, в последние века они добились наилучшей организации среди этих пяти Наследий. Многие тандемы участвуют в деятельности более крупных объединений, известных как ложи. Некоторые даже состоят в знаменитых масонских ложах, также ценящих человеческий труд и не терпящих тирании и деспотизма.

Примеры таинств: Построение святилища из тяжёлых камней. Длительная укладка кирпича. Создание архитектурных чертежей. Декорирование комнаты. Учреждение встречи профсоюза.

Достижения

Первое Достижение: Поиск камней

Требования: Гнозис 3, Пространство 2 (Ключевая), Сущность 1, Ремесло 3

Маг обретает способность *Высшее понимание*, аналогичную одноимённому заклинанию Сущности 1 уровня, а также аналог заклинания *Поиск* (Пространство 1 уровня).

Второе Достижение: Созерцание камня

Требования: Гнозис 5, Пространство 3

Маг осваивает заклинание *Множественное зрение* (Пространство 3 уровня), для активации которого он проходит проверки Сообразительности + Ремесла + Пространства.

Альтернативный подход: Материя 3

Маг получает аналог *Настройки плотности* (Материя 3 уровня), активировать который можно проверкой на Сообразительность + Ремесло + Материю.

Третье Достижение: Шаг за камень

Требования: Гнозис 7, Пространство 4

Маг получает способность к *Телепортации*, работающую аналогично заклинанию Пространства 4 уровня.

Альтернативный подход: Материя 4

Маг осваивает способность *Реконфигурация* (Материя 4 уровня), для активации которой он проходит проверки Ловкости + Ремесла + Материи.

Сюжетные зарисовки

- **Опасный чертёж:** В руки протагонистов попадает чертёж здание, который выглядит странно или даже *неправильно*. Возможно, в подвале размещён круг, похожий на место призыва демонов. Возможно, коридоры такого здания будут способны усиливать заклинания. Кто нарисовал этот чертёж? И чего он хочет?
- **Забастовка:** Знакомый протагонистам Каменщик организует забастовку строителей как раз в тот момент, когда местные Пробуждённые должны были достроить руками смертных несколько сооружений, обладающих важным значением для Консилиума. Складывается впечатление, что кто-то знал о строительстве магических зданий и осознанно спровоцировал Каменщика на учреждение забастовки.
- **Индустриальные катастрофы:** Один из местных Каменщиков уже несколько раз едва не становился жертвой нечастного случая на заводе. Даже Спящие начали замечать его поразительную невезучесть. Он обращается к протагонистам с просьбой разобраться, не наложено ли на него проклятие – и если да, то почему?

Покорители ветров

Встань-ка вот здесь. Ага. Теперь улыбнись!

В глазах Покорителей ветров, воздух отражает идеал мудрости и познания. Он несёт просвещение и вдохновляет людей на совершение научных открытий. Безусловно, в мире хватает ненужных знаний и ложных истин, и все они заключены в мистическом ветре. Люди постоянно узнают что-то новое, однако порой им бывает трудно понять, насколько правдивы и ценны эти сведения.

Именно поэтому Покорители ветров стараются не только постоянно узнавать что-то новое, но и отделять правду от вымысла, а ценную информацию – от пустышек.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Эолиты

Организация: Когда Покоритель ветров хочет пригласить мага в своё Наследие, он пишет его длинное письмо. Раньше его писали от руки. Сегодня оно может принять форму CD или DVD. В письме описаны все блага, которые ученик получит в случае согласия, однако отсутствует обратный адрес и какие-либо намёки на личность отправителя. Если ученик заинтересуется приглашением и сумеет найти наставника благодаря одному лишь упорству, его с удовольствием примут в ряды Покорителей.

Примеры таинств: Разборка и сборка DVD-плеера. Проведение всего вечера в фотографировании красивых пейзажей. Записывание всех событий последнего дня в точной последовательности. Медитация под запись погодных звуков. Регулярное ведение дневника.

Достижения

Первое Достижение: Песнь ветров

Требования: Гнозис 3, Энергия 2 (Ключевая), Разум 1

Маг обретает способность, аналогичную *Управлению звуком* (Энергия второго уровня). Для её активации он проходит проверку Сообразительности + Расследования + Энергии.

Кроме того, он получает способность, аналогичную заклинанию Разума 1 уровня *Один разум, две мысли*. После активации эффект длится по одному часу за каждый уровень Гнозиса или Разума мага (в зависимости от того, что *выше*).

Второе Достижение: Ловец ветра

Требования: Гнозис 5, Энергия 3

Аналог заклинания *Телекинез*. Сила и Ловкость воздуха, поддающегося магу, равны 1. Каждый успех при сотворении заклинания позволяет добавить ещё очку к тому или иному Атрибуту.

Альтернативный подход: Разум 3

Аналог заклинания *Многозадачность* (Разум 3). После активации эффект длится по одному часу за каждый уровень Гнозиса или Разума мага (в зависимости от того, что *выше*).

Третье Достижение: Личный друг ветра

Требования: Гнозис 7, Энергия 4

Аналог *Левитации*, активируемый проверкой Внушительности + Самообладания + Энергии.

Альтернативный подход: Разум 4

Аналог заклинания *Банк памяти* (Разум 4 уровня). Для активации этого эффекта маг проходит проверку Внушительности + Убеждения + Разума, в то время как жертва защищается броском на Самообладание + Гнозис.

Сюжетные зарисовки

• **Книга:** Долгое время в Консилиуме ходили слухи о книге, написанной ещё несколько веков назад мудрым Покорителем ветров и предположительно спрятанной где-то в городе. Недавно молодой Пробуждённый заявил, что нашёл её. Местные заклинатели начинают соревноваться за право расшифровать её первыми.

• **Буревестник:** Один из местных колдунов начинает опасные эксперименты с погодой, пытаясь доказать протагонистам (или всему Консилиуму) какую-то полубезумную теорию. Единственными, кто может успокоить погоду, оказывается кабал протагонистов, состоящий в этом Наследии.

• **Промывка мозгов:** Персонажи сталкиваются с доказательствами существования группы заговорщиков, промывающих смертным мозги. Возможно, они подталкивают целые толпы Спящих к опасному поведению – или, напротив, мешают им узнать правду о чём-то важном. Кто эти заговорщики и чего они хотят?

Мастера кузни

Могу ли я выковать… меч? Да. О да. Я могу выковать тебе меч!

Мастера кузни посвятили свою жизнь созданию и улучшению артефактов. Будучи одним из самых аполитичных Наследий в мире Пробуждённых, эти самопровозглашённые Оружейники преследуют личные цели, иногда просто обогащаясь за счёт продажи ценного вооружения другим магам.

Родной Путь: Морос, хотя встречаются Оружейники и из других Путей

Прозвище: Оружейники

Организация: Мастера кузни передают свои секреты от одного ремесленника к другому. В редчайших случаях они собираются в "цеха" из трёх-четырёх представителей Наследия в одном городе, но и в этом случае они могут видеть друг в друге скорее соперников, чем единомышленников.

Примеры таинств: Собственноручная добыча и плавка металла. Создание инструмента или оружия для клиента в пределах одного дня. Смачивание свежевыкованного артефакта собственной кровью. Переплавка арматуры в нечто полезное и красивое. Полная починка оружия или брони.

Достижения

Первое Достижение: Длань мастера

Требования: Гнозис 3, Сущность 2, Материя 2, Ремесло 3

Любые инструменты, улучшенные или созданные персонажем, получают эффект снова-девять. Кроме того, маг всегда может пройти проверку Интеллекта + Оккультизма + Сущности, чтобы понять, был ли заколдован определённый предмет.

Второе Достижение: Первозданная закалка

Требования: Гнозис 5, Сущность 3, Ремесло 4

Маг способен накладывать заклинание *Эфемерное зачарование* безо всяких бросков. Кроме того, маг узнаёт формулу заклинания Сущности 3 уровня *Наполнение* или *Насыщение* по своему выбору.

Альтернативный подход: Материя 3

Персонаж способен добавить к Прочности любого объекта очки своей Материи.

Третье Достижение: Первая кузня

Требования: Гнозис 7, Сущность 4, Ремесло 5

Персонаж способен создавать предметы из чистой Маны (с любыми ограничениями, которые считает нужными Рассказчик). Он не может создавать инструменты, требующие внешних источников питания (вроде автомобилей и бензопил).

Альтернативный подход: Материя 4

Предметы, созданные благодаря предыдущей способности, также получают бонус к Прочности, равный Материи протагониста.

Сюжетные зарисовки

- **Чужие разборки:** Оружейника, состоящего в кабале протагонистов или просто союзе с ними, нанимают для создания определённого артефакта, будь это сверхмощное оружие или автомобиль, способный переносить хозяина в Тень. Однако вскоре артефакт оказывается замешан в совершении преступления, и окружающие начинают искать не только виновного, но и создателя самого инструмента, с помощью которого это преступление было совершено.
- **Тропою древних:** По городу расползается слух о том, что кто-то нашёл сокровищницу одного из древнейших Мастеров кузни.

• **“Достаточно развитая технология”:** Один из членов Наследия создаёт компанию, занимающуюся производством сверхкачественных инструментов. Хотя речь идёт не об артефактах, а просто о необычайно ценных предметах, местные кабалы Стражей вуали приходят в ярость и требуют наказания этого мага за использование волшебства практически на глазах у Спящих. Это вызывает обратную реакцию у многих молодых колдунов, которые полагают, что привычка к таким качественным инструментам со временем заставит людей больше верить в настоящую магию.

Скальды

По нраву ли тебе моя песня, о Иерарх? Понял ли ты её значение?

Скальды веками слагали песни, вдохновляющие окружающих на великие подвиги даже спустя много лет после того, как их авторы отправлялись к праотцам. Как и многие другие Наследия, культура которых уходит корнями в историю древнего мира, Скальды не выполняют никаких миссий и не отдают друг другу никаких приказов. Они живут, чтобы творить, и творят, чтобы жить.

Несмотря на это, Скальдов считают не самым аполитичным из древних Наследий. Способность этих чародеев и музыкантов незаметно влиять на разумы окружающих, не читая при этом никаких заклинаний, делает их безупречными манипуляторами – и только от самого Скальда зависит, удержится ли он от соблазна использовать эту способность для обретения власти над местными магами.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Сказители

Организация: Скальды не любят долгих встреч и не признают над собой реальных авторитетов. Каждый из них занимается собственным творчеством. Скальды могут ценить друг друга, однако они никогда не станут по-настоящему подчиняться другим деятелям искусства – включая других Сказителей.

Примеры таинств: Проведение часа за репетицией песни, рассказа или другого произведения искусства. Чтение или перевод художественного текста. Выступление перед публикой на протяжении одного-двух часов. Создание поэтического или музыкального произведения.

Новое Преимущество:
Профессиональный жаргон (•)

Требования: Скальд, Самообладание 2, Экспрессия 2

Эффект: Ваш персонаж умеет выражать мысли настолько витиевато, что они будут понятны только другим членам этого Наследия. Кроме того, он привык к запоминанию больших объёмов информации. Потратив один раунд в любой части сцены, он сможет с кристальной ясностью запомнить её события. Равным образом, потратив весь день на изучение текста, видеозаписи или аудиоплёнки, Скальд может полностью воспроизвести её содержание.

Наконец, изящная и ритмичная речь Скальдов доставляет удовольствие обитателям Тени, что добавляет +1 дайс к сотворению заклинаний Духа.

Достижения

Первое Достижение: Успокоение зверя

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Экспрессия 2

Маг получает способность, аналогичную *Чтению ауры* (Разум 1 уровня), однако настроенную на чтение эмоционального состояния целой толпы вместо одного индивида. Как правило, маг способен прочитать душевное состояние группы, численность которой не превышает сумму Манипулирования + Экспрессия + Разум самого мага. Если толпа превышает эту сумму, персонаж должен выбрать, какую часть аудитории он изучает.

Кроме того, маг получает аналог заклинания Разума 2 *Первое впечатление*, которое длится вечно (и предоставляет бонус в размере Разума к Социальной проверке, которую маг делает при первой – и только первой – встрече с незнакомым человеком).

Второе Достижение:
Укол гордости

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Маг составляет поэму, речь или песнь, в которую он вкладывает сатирический подтекст, высмеивающий одну конкретную жертву. Когда он исполняет это произведение

в присутствии жертвы, игрок делает бросок на Манипулирование + Экспрессию — Самообладание самой жертвы. Каждый успех отнимает у жертвы по одному пункту Воли. Если запас Воли жертвы сократится до нуля, она не сможет отрицать своих недостатков и либо бежит, либо попробует исправить содеянное для восстановления репутации.

Альтернативный подход: Дух 3

Скальд обретает аналог способности *Подчинение духа* (3 уровень соответствующей Арканы). Для управления духом маг проходит проверки Внушительности + Экспрессии + Духа – Сопротивления жертвы. Огромное преимущество этой способности заключается в том, что сам дух редко понимает, что Скальд управляет им. Слова мага воспринимаются им как советы или подсказки – если, конечно, это не идёт вразрез с поведением самого игрока.

Третье Достижение:
Пляска под дудку

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Скальд обретает способность, дублирующую заклинание Разума 4 уровня *Телепатический контроль.* Для её активации маг проходит проверку Манипулирования + Экспрессии + Разума – Самообладания + Гнозиса жертвы. Как и любые другие Достижения Наследий, эта способность не воспринимается как заклинание, а потому её влияние невозможно заметить даже при помощи Внутреннего взора. Во многих Консилиумах, в которых встречаются Скальды, члены этого Наследия приносят клятву никогда не использовать эту силу на других магах. Само собой, далеко не все из них это обещание сдерживают.

Альтернативный подход: Дух 4

Скальд приобретает аналог заклинания *Одержимость* (Дух 4 уровня). Эту способность он может использовать безо всяких бросков. Многие Скальды прибегают к этому дару для того, чтобы позволить местным духам говорить с членами Консилиума напрямую.

Сюжетные зарисовки

Отсутствуют

Сфинксы

Не думай. Знай.

Никто не любит загадки и головоломки так, как Сфинксы. Эти Пробуждённые избегают прямолинейного решения проблем и постоянно плетут интриги в надежде поймать в свои сети очередного врага – а порой и союзника. Со стороны Сфинксов можно принять за очередное Наследие вдумчивых мистиков или даже учёных, однако они никогда не стремились к обширным знаниям. Они ценят саму скорость мышления, находчивость и смекалку. Сфинксу не обязательно обладать впечатляющей эрудицией или даже образованием. Для получения своего места среди других Тайновидцев ему достаточно соображать на ходу и уметь сбить с толку любого соперника.

Родной Путь или орден: Мастигос или Мистериум

Прозвище: Тайновидцы

Организация: Сфинксы постоянно обмениваются информацией, передавая сообщения по тайным радиоканалам, или прогладывая Интернет-блоги, или даже делая звонки на ТВ-шоу в прямом эфире так, что уловить зашифрованное послание в их сообщении смогут лишь остальные Сфинксы. Кроме того, это Наследие развивает свои Контакты едва ли чаще, чем любые другие Социальные Преимущества.

Примеры таинств: Решение головоломок (от кроссвордов и судоку до современных видеоигр). Перевод текста. Шифровка чужой речи. Помощь в разговоре (например, в качестве переводчика или посредника).

Достижения

Первое Достижение: Скрытый смысл

Требования: Гнозис 3, Судьба 2, Расследование 2

Сфинкс получает бонус +3 к любым Ментальным проверкам, связанным с решением головоломок, поискам выхода из лабиринта и другим действиям, основанным на быстроте мышления.

Кроме того, персонаж всегда видит не меньше пяти связей между окружающими людьми, объектами и явлениями: считайте, что он постоянно использует заклинание Судьбы 1 уровня *Пересечения* и всегда имеет в нём пять успехов.

Наконец, Тайновидец способен зашифровать любое сообщение так, что его не сможет понять практически никто, кроме нескольких посвящённых. В этом случае игрок делает бросок на Манипулирование + Образование или Расследование. Не обладая ключом к расшифровке этого сообщения, другие персонажи будут вынуждены проходить проверки Интеллекта + Расследования, делая по одному броску в час и пытаясь накопить пятикратную сумму успехов, полученную Тайновидцем.

Альтернативный подход: Разум 2

Сфинкс получает способность, аналогичную заклинанию Разума 2 уровня *Первое впечатление*.

Второе Достижение: Понимание без знания

Требования: Гнозис 5, Судьба 3, Расследование 3

Персонаж способен использовать заклинание Судьбы 2 *Улыбка удачи* без каких-либо бросков и затрат, однако его аура получает необычный оттенок, помогающий другим магам обнаружить подобное "самозачарование" (добавьте +1 дайс к попыткам засечь персонажа).

Альтернативный подход: Разум 3

Сфинкс тратит лишь половину времени на Ментальные задачи, связанные с обучением, проведением исследований и решением головоломок. Кроме того, персонаж получает аналог заклинания Разума 3 *Всеобщий язык*. Тем не менее, он способен только *понимать* чужую речь, а не произносить слова на незнакомом языке.

Третье Достижение:
Другой путь

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Потратив короткий миг на осмысление своей судьбы, Сфинкс может спрятать своё будущее от всего мира. В этом случае он утрачивает доступ ко второму Достижению (*Понимание без знания*), однако любые заклинания, связанные с изменением его судьбы, немедленно оканчиваются провалом. Кроме того, симпатическая магия в отношении персонажа получает штраф -10. Даже на материальном уровне персонаж начинает двигаться более незаметно, приобретая +3 дайса к проверкам Скрытности.

Персонаж может отказаться от этих преимуществ в любой момент, чтобы получить обратно второе Достижение или чтобы позволить дружественному магу повлиять на его судьбу.

Альтернативный подход: Разум 4

Персонаж осваивает способность, аналогичную заклинанию Разума 4 *Глубины сознания*.

Сюжетные зарисовки

• **Болезнь и лекарство:** Нанеся визит соседнему кабалу, персонажи обнаруживают, что всего его члены лежат на полу своего санктума. Все, кроме одного, мертвы. Единственный выживший говорит, что несколько часов назад он с товарищами решил прочитать один старинный гримуар, недавно найденный им в городе. Тем не менее, стоило им начать читать текст, как их поразила болезнь магического происхождения. По словам мага, исцеляющий ритуал тоже описан в книге, однако для того, чтобы найти его и не заразиться, персонажи должны начать читать гримуар *без осознания конкретных слов*. Если среди героев есть Сфинкс, это задача может оказаться ему по плечу. В обратном случае Сфинкса придётся искать где-то в городе или за его пределами.

• **Чужие тайны:** Один из протагонистов (желательно Мастигос или хотя бы исследователь Мистериума) начинает получать закодированные послания в белом шуме, узорах на стекле и других повседневных явлениях. Вероятно, с ним связался кто-то из Сфинксов, считающий его подходящим кандидатом на вступление в ряды Тайновидцев. Однако зашифрованные сообщения раскрывают герою тайны других персонажей, включая их преступления. Как он поступит? Захочет ли присоединяться к тем, кто нарушил его гармоничную жизнь с друзьями?

• **Искушение:** Персонаж, состоящий в Наследии Сфинксов, натыкается на череду закодированных посланий. Распутывая их одно за другим, он натыкается на врата, ведущие к ответу на все загадки, вертящиеся у него в голове. Куда ведёт этот портал? Можно ли ему доверять? Возможно ли, что это ловушка – или, напротив, что он прошёл испытание сообразительности и вот-вот получит свою награду?

Нитерезы

Жизнь без предназначения – это смерть

Нитерезами – то есть дословно *Теми, кто разрезает нити*, – называют себя маги, верящие, что у всего в этом мире есть свой конец. Когда определённая идеология, религия, явление или даже человек отживает своё и утрачивает смысл дальнейшего существования, Нитерезы ставят точку в истории этого феномена.

Нитерезы поклоняются Троим – божественному пантеону, который может меняться от одного их кабала к другому, однако всегда воплощает одни и те же принципы. Первый бог этой троицы воплощает Начало – например, это может быть индийский Брама или кельтский Немайн. Второй воплощает Бытие (Вишну, Ананн), а третий – Конец (Скульд, Шива, Морриган).

Нитерезы почитают всех трёх, однако с культурно-традиционной точки зрения берут на себя задачи только последней фигуры.

Родной Путь или орден: Морос или Стражи вуали

Прозвище: Эвтанисты

Организация: Нитерезы прячутся от других магов – отчасти потому, что другие могут отомстить им за уничтожение определённого явления или даже индивида, а отчасти потому, что так они могут лучше сосредоточиться на своей деятельности. Всего в их культе выделяются три организационных яруса. Всем управляют великие мастера – *праматары*. Им подчиняется основной состав Наследия, именующий себя *челасами*. Новички, заслуживающие доверия, получают титул *шраваки* и учатся у *челасов* выявлению феноменов, утративших своё предназначение.

Примеры таинств: Учреждение или посещение похорон. Умерщвление плоти. Создание множества заклинаний за раз для испытания своей воли. Медитация возле трупа. Создание рисунка, символизирующего смерть или Троих. Ритуальное сожжение цветов. Оплакивание покойных. Пост.

Новые заклинания

Предсмертное странствие (Смерть ••••• + Жизнь ••)

Действие: продолжительное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг отделяет свою душу от тела и создаёт эфемерную оболочку, фактически превращаясь в призрака ещё до настоящей смерти. Как и других призраков, его постепенно затягивает в глубины Загробного мира. Заклинатель может ускорить путешествие в Загробный мир, добровольно отправившись в эту таинственную реальность, однако перебраться оттуда в любые другие области Падшего мира он уже не сможет.

Когда действие заклинания прекращается (как правило, через сцену), маг возвращается назад.

Стражи вуали называют это заклинание **Ритуалом агамы** (Решительность + Оккультизм + Смерть).

Достижения

Первое Достижение: Запах повисших нитей

Требования: Гнозис 3, Судьба 2 (Ключевая), Смерть 1, Эмпатия 2

Пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Судьбы, Нитерез получает общую информацию о разрушительных сторонах личности того или иного человека. Простого успеха достаточно, чтобы маг понял, при каких обстоятельствах этот индивид привык удовлетворять свой Порок (хотя Эвтанист и не узнаёт сам Порок жертвы), а также получает ответ на вопрос, убивал ли этот индивид человека хоть раз в жизни.

При двух успехах маг узнаёт, подталкивал ли этот индивид окружающих к совершению преступлений или утолению их Пороков.

Каждый новый успех позволяет магу узнать более точную и ценную информацию, пока при пяти успехах он не начинает понимать, какие именно действие совершал преступник.

Второе Достижение:
Оценка нити

Требования: Гнозис 5, Судьба 3, Эмпатия 3

Маг узнаёт формулу *Ложная судьба* (третий уровень соответствующей Арканы), для активации которой он проходит проверку Решительности + Эмпатии + Судьбы. Это именно формула, а не отдельная магическая способность.

Альтернативный подход: Смерть 3

Маг узнаёт формулу *Подавление ауры.*

Третье Достижение:
Рассечение нити

Требования: Гнозис 7, Судьба 4, Эмпатия 4

Маг узнаёт формулу *Дар судьбы* (Судьба четвёртого уровня), однако может использовать её для встречи с определённым индивидом, а не предметом. Для активации формулы он проходит проверку Решительности + Эмпатии + Судьбы – Самообладания жертвы и вкладывает 1 очко Маны.

Альтернативный подход: Смерть 4

Маг узнаёт формулу *Призрак*.

Сюжетные зарисовки

• **Кончина:** Нитерезы считают, что один из протагонистов утратил смысл своего существования. Хотя возможно, что они попытаются его ликвидировать, не менее вероятно, что они захотят подтолкнуть его к поиску нового предназначения.

• **Перебежчики:** Один или даже несколько Нитерезов устаёт от своей нравственно неоднозначной деятельности. Он – или они – раскрывает местному Консилиуму все факты о существовании и предназначении этого Наследия, взамен прося лишь помочь ему укрыться от бывших соратников.

• **Крупная мишень:** Персонажам становится известно, что Нитерезы собираются уничтожить не просто нескольких магов, а фактически целый Консилиум (или даже крупную политическую организацию Спящих). Возможно, герои как-либо связаны с этим Наследием, но вполне может быть, что Нитерезы сами вступают с ними в контакт, обещая убить заодно с остальными и пару могущественных врагов. Станут ли протагонисты помогать этим фанатичным убийцам?

Тривеликие

Звёзды лишь совершают движение по небосклону.
Они ничто не предопределяют. Последнее делаем мы.

Тривеликие верят в систему мира, описанную Птолемеем. Этот греко-египетский астроном утверждал, что Земля находится в центре Вселенной. Вокруг неё расположились Солнце, Луна и планеты, движущиеся по кругу. Звёзды стоят на месте.

Безусловно, Тривеликие знают, что с астрономической и физической точки зрения космос выглядит совершенно иначе. Однако с точки зрения символов и чародейских наук Земля действительно находится в центре всего мироздания. Планеты, звёзды и другие небесные тела связаны с определёнными земными феноменами, будь это цифры, тона, цвета, металлы или растения. Если маг знает, в какой комбинации совместить эти символы, он может отдавать приказы самой Вселенной. И Вселенная обязана ему повиноваться.

Родной Путь или орден: Обримос или Серебряная лестница

Прозвища: Герметики, Звездочёты

Организация: Герметики поддерживают сложные иерархические отношения, дополненные уникальными клятвами, ритуалами, циклами обучения и другие социальными элементами, делающими это Наследие даже более организованным, чем иные Консилиумы. По традиции каждый из них должен обсуждать все важные открытия или проблемы с вышестоящими представителями Наследия прежде, чем ему разрешат обсудить эти вопросы с местным Консилиумом. Неудивительно, что другие маги не торопятся доверять магам, открыто состоящим в этом Наследии.

Всего в мире существует около десятка крупных *лож* – то есть региональных объединений Герметиков. Некоторые называют число покрупнее – пятнадцать, – в то время как некоторые утверждают, что отдельные ложи исчезли и в настоящий момент во всём мире действуют только шесть.

Иногда ложи начинают вести друг с другом политические, магические, а то и физические войны, отстаивая свои права на различные территории, артефакты или другие ресурсы.

Примеры таинств: Проведение магической церемонии при определённой конфигурации звёзд. Часовая медитация при свете небесных тел. Проведение ритуала, отмечающего восход Венеры или Юпитера. Составление гороскопа клиенту.

Новое Преимущество:
Небесное имя (от • до ••••• ••)

Обратите внимание, что в отличие от большинства Преимуществ, Небесное имя протагонисты могут развивать до *седьмого* уровня.

Эффект: Когда будущий Звездочёт выставляет свою кандидатуру на вступление в Наследие, действующие представители этого тайного ордена связываются с духом определённой планеты и предлагают магу поговорить с ним. Если дух остаётся доволен новичком, он даёт ему новое имя, обладающее символическим значением для *планетарного двора* – то есть целой плеяды духов, связанных с определённым небесным телом.

Наличие такого Небесного имени наделяет мага +1 дайсом к любым проверкам, связанным с духами этого двора. Указанный бонус добавляется даже к магическим проверкам.

Всего существует семь планетарных дворов, связанных с семью планетами Солнечной системы (за исключением Земли).

Новые и затерянные планеты

Тривеликие связывают современную астрономию с космологией магов и планетологией Птолемея. В результате этого они часто называют астероидные поля

“осколками Небесной лестницы”, планеты – духами или богами, а космическое пространство – вратами в Бездну.

Когда некоторые члены Наследия или даже целые ложи начинают связываться с духами астероидов, лун или планет из иных звёздных систем, большинство традиционалистов обрушиваются на них с гневом, иногда даже начиная очередную войну между ложами. Тем не менее, это не означает, что еретики не способны заключить выгодный договор с духами “нестандартных” небесных тел.

Достижения

Первое Достижение: Небесный маяк

Требования: Гнозис 3, Дух 2 (Ключевая), Сущность 1, Оккультизм 2

Потратив мгновенное действие, маг способен повысить или понизить силу Вуали в текущей области до окончания сцены на количество пунктов, равное его Духу.

Второе Достижение: Планетарный портал

Требования: Гнозис 5, Дух 3

Маг получает способность, дублирующую заклинание Духа 3 уровня *Духовная тропа.* Использование этой силы стоит по одному очку Маны за раз.

Альтернативный подход: Сущность 3

Маг способен рассеивать Влияния духов так же, как заклинания магов. В этом случае он проходит проверку Гнозиса + Сущности против Могущества + Грации духа. Каждый успех понижает сумму успехов самого духа, пока не обнуляет её целиком.

Третье Достижение: Светило на небосводе

Требования: Гнозис 7, Дух 4

Маг узнаёт аналог заклинания *Духовные оковы*, для сотворения которого ему достаточно победить в проверке Гнозиса + Духа против Ранга + Сопротивления жертвы. Эффект длится сцену.

Альтернативный подход: Сущность 4

Маг способен превратить Источник в локус аналогичной силы до окончания сцены.

Сюжетные зарисовки

Отсутствуют

Искатели эхо

Это совершенно безопасно. Дай покажу тебе.

Это запретное Наследие состоит из магов Обримос, считающих Высшее царство Эфира своего рода “загробным миром”, в котором заперты призраки дочеловеческой цивилизации. Они признают, что им неизвестна истинная сущность этой цивилизации: кто-то называет их ангелами, кто-то связывает их образ с титанами из древнегреческой мифологии, а кто-то говорит о божественных предках людей. Но так или иначе, все они единодушно сходятся в мысли, что эта цивилизация существовала ещё до раскола мира. А значит, призраки этих существ должны помнить истины первозданной Вселенной. Несмотря на внешне безобидную цель, в поисках этих существ члены Наследия почти неизбежно попадают под влияние тёмных богов и духов, которые не имеют отношения к Эфиру и гипотетическим предкам человеческой расы – зато могут нанести серьёзный ущерб *современному* населению Земли.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Избранные (хотя окружающие называют их Слепцами)

Организация: Искатели эхо ничуть не считают себя “запретным наследием”, однако они знают, что другие Пробуждённые часто называют их друзей среди “проточеловеческих призраков” демонами и бесами. По этой причине они стараются прятаться от других магов, поддерживая связь лишь с некоторыми представителями своего Наследия.

Примеры таинств: Изучение древних мифов, текстов об эволюции или трактатов о предках человеческой расы. Создание художественных произведений, посвящённых Великим предкам. Изменение своего тела в попытке приблизиться к предкам.

Новое заклинание

Вытеснение души (Смерть ••, Сущность •)

Действие мгновенное состязание против Решительности жертвы

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны

Многие Искатели эхо изучают это заклинание для того, чтобы временно выбрасывать души Спящих из тела в надежде, что сквозь образовавшуюся пустоту станет видна “протодуша” человека.

Жертва подобного заклинания чувствует внезапный приступ озноба и испытывает странное ощущение отрешённости, как если бы она оказалась в нескольких милях от всего сущего. Маг на короткий миг действительно видит что-то неописуемое, скрывающееся в образовавшейся пустоте. Затем маг утрачивает сосредоточение, хотя и чувствует, что он приблизился к пониманию сущности Великих предков ещё на один шаг. Это позволяет ему пройти проверку Гнозиса и в случае успеха приносит ему очко Воли.

Что касается жертва, то она испытывает сильнейший эмоциональный упадок и получает штраф -1 на любые Социальные проверки до тех пор, пока не вернёт себе душу. Кроме того, сотворение любых заклинаний, влияющих на душу жертвы, будет проходить с бонусом +2.

Наложение этого заклинания считается преступлением против Мудрости 2 уровня.

На четвёртом уровне Смерти это заклинание можно направлять и на Пробуждённых.

Искатели эхо создали на его основе формулу, которую они называют **Проблеск великой истины** (Решительность + Запугивание + Смерть).

Новое Преимущество:

Тяга к самосовершенствованию (•••)

Требования: Искатель эхо, Смерть 2

Эффект: Всякий раз, когда персонаж утрачивает очко Мудрости, он может потратить пункт Воли, чтобы заменить стандартный запас дайсов при проверке на получение отклонений более выгодным броском на Решительность + Самообладание. Персонаж искренне верит, что он приближается к обретению великих знаний. Даже если он утрачивает часть своего рассудка, он не испытывает реального психического стресса.

Достижения

Первое Достижение: Нерушимый храм

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2, Медицина 1, Оккультизм 2

Маг способен налагать заклинания *Очищение тела* и *Чистота тела* (Жизнь первого и второго уровня соответственно) без каких-либо затрат. Избавление от земных болезней и ядов проходит безо всяких проверок. Сверхъестественные болезни и яды воздействуют на организм мага по обычным правилам, однако он получает +3 дайса к проверке Выносливости + Решительности, когда старается преодолеть заражение.

Второе Достижение: Обличье нефилима

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3

Персонаж может вложить очко Маны и добавить уровень своей Жизни к любой Физической проверке.

Альтернативный подход: Сущность 3

Маг получает способность, дублирующее заклинание *Фантазм* (Сущность 3 уровня).

Третье Достижение: Зёрна истины

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4

Маг дублирует заклинание Жизни 4 *Пробуждение инстинктов*.

Альтернативный подход: Сущность 4

Маг узнаёт заклинание Сущности 4 уровня *Окончательное рассеивание*.

Сюжетные зарисовки

• **Подопытные свинки:** Герои попадают в Консилиум, целиком состоящий из теургов Обримос. Не сразу становится ясно, что большинство из них идут по пути этого Наследия, а некоторые давно ждали возможности поэкспериментировать с душами других магов.

• **Деловые партнёры:** Искатель эхо открывает секрет своей миссии местному представителю Тирсус. Заинтригованный шаман предлагает восстанавливать души Спящих после того, как Искатель эхо будет выбрасывать их из тела. По необъяснимым причинам сочетание этих двух заклинаний создаёт Сноходцев, многие из которых вполне справедливо жаждут возмездия. Ирония заключается в том, что тандем Слепца и шамана не так уж часто сталкивается с этими Сноходцами – в отличие от других Пробуждённых.

• **Падальщик:** Одни из городских магов Обримос вступает в ряды Искателей эхо и начинает ослаблять души смертных. Это замечает другая сущность, охотящаяся на души людей – будь это Тремер, Скелести или ещё более опасное создание. Существо начинает идти по стопам Искателя, порабощая или убивая людей, потерявших души по его милости. Даже сам Обримос уже заподозрил неладное, поскольку все, на ком он "тестирует" своё заклинание, в скором времени сходят с ума или умирают.

Логофаги

Я забыл больше, чем ты узнал за всю свою жизнь.
Дай мне эту книгу, малец, чтобы я смог забыть и её.

Мало какие Наследия Пробуждённые ненавидят так, как Пожирателей знаний – хотя сами члены Наследия привыкли называть себя Хранителями тайн. Фактически Логофаги следуют философии Стражей вуали, призывающей магов скрывать опасные знания от недостойных, однако доводят её до абсурдного максимума. Они утверждают, что истинные знания сами найдут того, кто должен ими владеть. Остальные должны довольствоваться тем, чем наградила их природа – а не докапываться до каждого зёрнышка истины.

Потому Логофаги прячут или даже уничтожают хранилища знаний, включая магические реликвии, артефакты и гримуары. По их убеждениям, если магу действительно понадобится обрести эти знания, он найдёт способ их получить. Для остального мира эти материалы и сведения существовать не должны.

Родной Путь или орден: Любой, хотя Стражи вуали становятся Логофагами чаще других Пробуждённых.

Прозвище: Хранители тайн (самоназвание), Пожиратели знаний (среди других магов)

Организация: Логофаги встречаются редко, однако когда они это делают, каждый из них старается удостовериться в верности другого. Это не гарантирует, что Логофаг сможет вовремя распознать шпиона или предателя, однако учитывая, что культ продолжает действовать ещё с античных времён, нетрудно предположить, что подобная практика всё же даёт свои результаты.

Примеры таинств: Уничтожение информационных носителей. Создание ложных ориентиров, которые смогут увести потенциальных исследователей в неправильном направлении. Избавление от личных воспоминаний.

Достижения

Первое Достижение: Забвение

Требования: Гнозис 3, Смерть 1, Разум 2 (Ключевая), Оккультизм 2, Обман 1

Если персонаж прячет какой-либо предмет (артефакт, гримуар, святыню или что угодно ещё), то в любом разговоре о б этом предмете он сможет пройти проверку Решительности + Оккультизма + Разума, чтобы вычесть по одному дайсу за успех из попыток собеседника узнать правду о местонахождении тайника.

Сокрытие важных предметов наделяет мага пунктами Воли, объём которых зависит от значимости реликвии для окружающих. Эти пункты маг сохраняет в особом запасе Логофагии – запишите его отдельно от основной шкалы Воли. Запас Логофагии неограничен.

Второе Достижение:
Знание неизвестного

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Маг не просто приобретает способность, аналогичную заклинанию Разума 3 *Всеобщий язык*, но активирует её до конца своих дней.

Альтернативный подход: Судьба 3

Маг получает доступ к *Невероятному везению*, дублирующему одноимённое заклинание Судьбы 3 уровня.

Третье Достижение:
Праведная кража

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Маг дублирует заклинание Разума 4 уровня *Банк памяти* в целях сокрытия своих тайн.

Альтернативный подход: Судьба 4

Маг получает аналог заклинания Судьбы 4 уровня *Следование потоку.*

Последний секрет

Как и другие Наследия, Логофаги неоднократно слышали о существовании легендарного Четвёртого Достижения. По утверждениям многих из них, на этом уровне развития Логофаг становится хранителем одного величайшего секрета. С этого момента никто на свете не сможет узнать эту тайну, пока Логофаг не умрёт – или, быть может, вообще никогда.

Сюжетные зарисовки

• **Старые добрые дни:** Один из протагонистов встречается со своим старым другом, с которым он многое пережил. Однако вскоре после начала беседы он обнаруживает, что тот практически ничего не помнит об их общем прошлом. После непродолжительного расследования персонажи узнают о существовании Логофагов, к которым присоединился и бывший друг одного из протагонистов. Обратите внимание, что если кабал протагонистов ещё слишком молод, чтобы иметь среди магов старого друга, аналогичная история может произойти с их наставником (или приятелем их наставника).

• **Ограбление:** Соседний кабал предлагает героям совершить путешествие в хранилище древних знаний. Когда герои вместе с новообретёнными товарищами разбираются со всеми угрозами и приближаются к главному источнику знаний, выясняется, что другой кабал вовсе не собирается изучать тайны этого места. Он хочет уничтожить любые реликвии и гримиуары, чтобы никто не использовал их во вред человечеству.

• **Парламент воров:** В этом сценарии о существовании Логофагов доподлинно известно хотя бы нескольким видным членам Консилиума. За несколько дней до начала истории они узнают о том, что в окрестностях города появилось сразу несколько кабалов Логофагов. Зачем представителям этого скрытного Наследия собираться в настоящую армию? Что они хотят спрятать?